

SWIMMING POOLS

la nueva creación escénica de Sleepwalk Collective



La Abadía

fotografía por Ángela Bonadies

Swimming Pools

es la nueva creación escénica de Sleepwalk Collective, una pieza psicodélica acerca del deseo y la melancolía, y de cómo parece que podríamos vivir juntos bajo el brillo cegador del futuro.



SWIMMING POOLS

Teaser Público:

<https://youtu.be/nIZiBC1-Vow>

Clip para programadores:

<https://bit.ly/3qTEQVL>

Video Completo:

<https://bit.ly/3kd83sa>

Swimming Pools Home Movie:

<https://youtu.be/L7SxvECMQUY>

En Medios:

[Entrevista RTNE](#) // [Crítica Platea](#) // [Crítica Teatron](#)



CONTACTO

iara Solano Arana

Dirección Artística y Producción en España
iara.sleepwalk@gmail.com // 675128005

Sammy Metcalfe

Dirección Artística y Técnica
sammyawake@gmail.com

Sarah-Jane Watkinson

Producción en Reino Unido
sj@outercirclearts.co.uk // +44 7971 234752

www.sleepwalkcollective.com

www.sleepwalkcollective.tumblr.com



@Sleepw_lk



[SleepwalkCollective](https://www.facebook.com/SleepwalkCollective)



[SleepwalkCollective](https://www.instagram.com/SleepwalkCollective)

Sinopsis

“Swimming Pools nos ofrece un proyecto coral muy trabajado, de creatividad desbordante, fresco, original, diferente, ante todo, tremendamente impactante y visual. Nos brinda una visión del agua como metáfora de vida y muerte a través de los cuerpos.”

Platea

Atravesando una serie de piscinas dispuestas como los niveles ascendentes de un videojuego retro que recorre el tiempo y el espacio, se desborda una secuencia de monólogos íntimos, todos ellos equilibrados sobre el fino filo que separa la revelación del delirio. A medida que nuestras protagonistas susurran y ejecutan sus confesiones a través de las voces y cuerpos de las 4 mujeres que habitan la escena, **la piscina en sí misma vuelve a concebirse como una especie de utopía artificial, un paraíso en miniatura, un lugar lleno de prodigios extáticos y belleza de fábrica.** Luchando intrépidamente con los demonios particulares de principios del Siglo XXI: capitalismo despiadado, masculinidad tóxica, aburrimiento cibernético y fatiga emocional, Swimming Pools es la nueva creación escénica de Sleepwalk Collective, una pieza psicodélica acerca del deseo y la melancolía, y de cómo parece que podríamos vivir juntos bajo el brillo cegador del futuro.

Swimming Pools es una co-producción del Teatro de **La Abadía** de Madrid y el **Teatro Calderón** de Valladolid, y cuenta con el apoyo del **Gobierno Vasco**, el **Battersea Arts Centre** de Londres, el **Centre Graner** de Barcelona, el **Arts Council England**, y **Shift Key - Europa Creativa**.

VESTUARIOS
CHANGING ROOMS



Acerca del Proyecto

Swimming Pools es el nuevo proyecto de creación de la compañía hispano-británica de escena contemporánea Sleepwalk Collective para el 2021. "El proyecto abre una nueva fase de trabajo en la compañía a medida que comenzamos a distanciarnos de las estrategias *lo-fi* y *DIY* propias de la creación a pequeña escala que han definido la primera década de nuestro trabajo colaborativo, y nos acercamos a prácticas y estructuras mayores, más amplias y ambiciosas". **Esta nueva fase cuenta con el apoyo de Shift Key - Creative Europe** un proyecto de Europa Creativa que acompaña a artistas escénicos europeos de media carrera para expandir su práctica y ampliar sus redes.

Swimming Pools se estrenó el 9 de diciembre del 2020 en el **Teatro de La Abadía de Madrid**.

VESTUARIOS
CHANGING ROOMS

P1 P2 P3 P4
B→ ♥



Acerca del Contenido

El espectáculo está concebido como un videojuego compuesto por una serie de niveles. Cada nivel tiene lugar en una piscina diferente en algún lugar del mundo a medida que avanzamos en el tiempo, y cada piscina está habitada por personajes que están al borde de tener una epifanía. La naturaleza fluida y melancólica de estas epifanías, combinadas con la poesía visual y textual que caracteriza a la compañía, un diseño hipnótico de sonido y una "iluminación de infarto", ofrecen **un contrapunto complejo a los valores machistas y triunfantes de los videojuegos convencionales**. Al escribir diferentes personajes para diversos cuerpos estamos buscando reflejar **una pluralidad de voces contemporáneas**, y estamos interesados particularmente en cómo las voces masculinas pueden filtrarse a través de un elenco 100% femenino, abordando las ambigüedades y complejidades de género que estos actos presentan y subvirtiendo los conceptos tradicionales de masculinidad y poder a través de la erotización, de la reformulación de la sexualidad masculina como sensual y pasiva.

Al tiempo reconocemos que la piscina es un claro e impactante símbolo de los procesos mediante los cuales los entornos artificiales están suplantando paulatinamente los entornos naturales que imitan, y cómo estos entornos naturales (ríos, lagos, océanos) son destruidos por la contaminación, la industrialización, y el turismo. **Nos atrae la imagen de la piscina vacía como preventiva de las ruinas futuras de nuestra civilización moderna**, una imagen que probablemente nos sobrevivirá: ya podemos imaginar las filas de fosas azules blanqueadas por el sol dispersas por una Tierra desprovista de humanos.

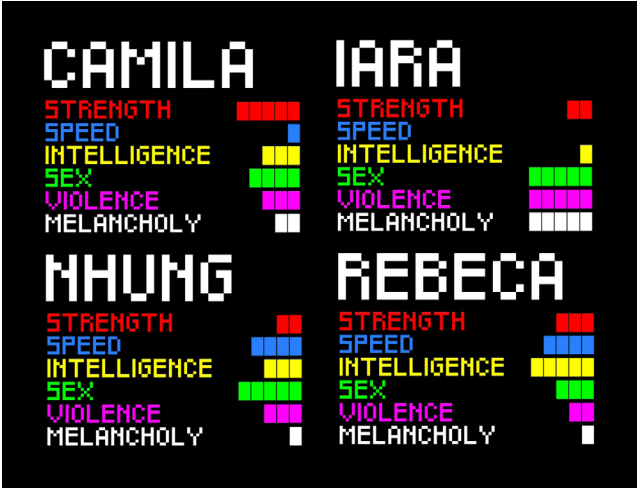
Acerca de la Forma

La estructura de los videojuegos conforma el lenguaje visual del espectáculo, y en especial las proyecciones: explorando las formas en que se presenta la información a los jugadores (personajes, mapas de niveles, barras de energía etc.) en capas sobre la propia puesta en acción de la pieza, que ocurre sobre el escenario. Basándonos en las estrategias formales y artísticas desarrolladas durante la creación de nuestro reconocido espectáculo **Domestica**, estas proyecciones forman parte una vez más de una estructura compleja, donde **diferentes capas de información escénica se enmarcan y yuxtaponen entre sí en un juego fluido de sugerencia y significado.**

En nuestros últimos proyectos colaborativos, incluyendo el deslumbrante ballet **Kim_Kardashian** o la pieza de inmersión en danza **Party**, nuestro trabajo se ha ido moviendo cada vez más hacia lo coreográfico, y es así que Swimming Pools es **nuestro primer acercamiento a la danza**, incorporando los hallazgos y posibilidades de estasis, traslación y movimiento encontradas a través de una exploración rigurosa teórico-práctica acerca de los **cuerpos humanos**, los **cuerpos artificiales** y de algunos **cuerpos post-humanos** imaginados durante el proceso.

El proyecto ha sido desarrollado por un **equipo internacional de artistas** del Reino Unido, España, República Checa/Vietnam y Portugal, que han trabajado en múltiples idiomas y formatos dando como resultado un espectáculo multilingüe y transdisciplinar.

Y por encima de todo, a través de este proyecto nos hemos relacionado con **el teatro como lugar de transformación y juego**, aprovechando las cualidades ricas, complejas, líquidas e ineludiblemente vivas de esta forma artística **para sondear las resonancias sensoriales y emocionales ocultas en algunas de las cuestiones sociales y políticas más conflictivas y definitorias de este nuevo siglo.**



Mediación

La compañía ha diseñado una serie de charlas, talleres y encuentros específicos a partir del trabajo, que acompañan al proyecto en gira. Esta actividad paralela incluye talleres para artistas y creadores de perfiles diversos que explorarán **las técnicas y prácticas creativas** desarrolladas por la compañía durante los últimos 14 años de trabajo de investigación, así como un encuentro en torno a **la creación de contexto e inter-dependencia** que aborda temas como **la internacionalización y el intercambio de recursos**. Todo ello con el objetivo de compartir nuestras herramientas y experiencia en cruzar fronteras e idiomas con la práctica escénica. Estas acciones expandidas, adaptables a cualquier contexto, están a disposición de los festivales y teatros interesados en programar el trabajo.

Equipo Creativo

Swimming Pools es una creación de **Sleepwalk Collective**

Con la interpretación de:

Camila Vecco Haddad, iara Solano Arana, Nhung Dang y Rebeca Matellán

Textos de

Sammy Metcalfe y las intérpretes

Música original y proyecciones de

Sammy Metcalfe

Coreografía de Las Intérpretes

Asesoramiento Alice Tatge

Diseño de iluminación

Alex Fernandes

Diseño de vestuario Jorge Dutor

Confección Jorge Dutor y Marta Pelos

Escenografía de

iara Solano Arana

Producción en España iara Solano Arana

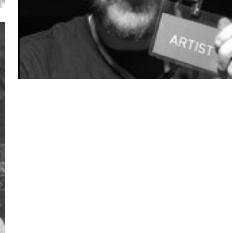
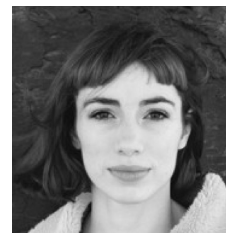
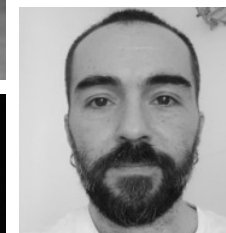
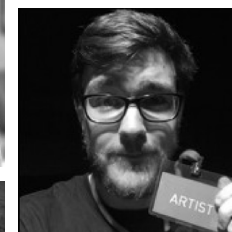
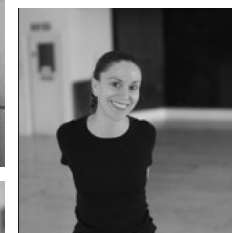
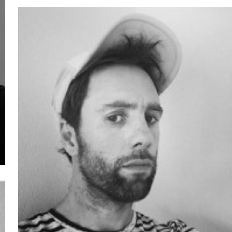
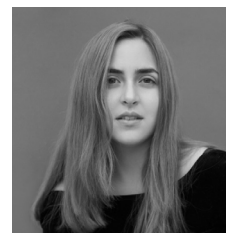
Ayudante de producción Camila Vecco Haddad

Producción en Reino Unido

Sarah-Jane Watkinson / Outer Circle Arts

Patrocinadores y Colaboradores

Swimming Pools es una co-producción del Teatro de La Abadía de Madrid y el Teatro Calderón de Valladolid, y cuenta con el apoyo del Gobierno Vasco, el Battersea Arts Centre de Londres, el Centre Graner de Barcelona, el Arts Council England, y Shift Key - Europa Creativa.



Programa de Mano

Cuando empezamos a imaginar el espectáculo en el que se ha convertido Swimming Pools, sabíamos que queríamos hacer una pieza sobre el futuro; habiendo dedicado nuestros últimos proyectos a explorar el pasado, queríamos hacer un trabajo que tratara el futuro como potencial infinito, como posibilidad pura. Nos parecía emocionante. Hay por tanto una extraña poesía - o una terrible ironía - en el hecho de que hayamos construido este espectáculo durante un período de tiempo en el que tantas veces hemos sentido que el futuro había dejado de existir. En primer lugar, cuando el futuro que habíamos imaginado todas colectivamente para 2020 desapareció repentinamente (cuando todo quedó cancelado o pospuesto indefinidamente) y, en segundo lugar, poco después de eso, cuando la sensación del paso del tiempo pareció ir disolviéndose gradualmente. Todavía nos parece un poco irreal haber llegado aquí finalmente, y que la fecha del estreno de la pieza haya sido el pasado 9 de diciembre y no, de hecho, el día doscientos ochenta y tres de un marzo perpetuo...

Pero míranos: aquí estamos.

Swimming Pools es pues, en gran medida, un bebé nacido de su tiempo, un espectáculo parido en ese año tenso, aterrador, y desesperadamente triste, que aún no hemos dejado del todo, y tras el que quizás, en un nivel emocional profundo, nunca abandonemos o no del todo, esta sensación de cansancio y pegajosidad. Gran parte de este espectáculo se creó durante unas semanas entre abril y mayo en las que tuvimos que trabajar a distancia, online, repartidos por España y Reino Unido y la República Checa, todos aislados y más o menos solos. Esa experiencia de encierro está profundamente arraigada en la pieza de maneras que quizás no comprendamos del todo aún, proporcionándole una especie de ambiente general e influenciando directamente la forma en que ha crecido y se ha desarrollado.

Sin embargo, una cosa de la que nos hemos vuelto muy conscientes es hasta qué punto la experiencia que todos hemos vivido juntos estos últimos meses ha sido, en muchos sentidos, una versión realizada (o una versión crudamente revelada) de algo dentro de lo que ya llevábamos mucho tiempo viviendo: una era de vidas vividas cada vez más dentro del espacio digital, donde existimos las unas para las otras como sonido e imagen, rostros y voces en las pantallas, en lugar de cuerpos físicos. No es que hayamos perdido intimidad exactamente, solo que quizá tengamos que reencontrarla de nuevas formas. Quizás el futuro de ciencia ficción que siempre se nos prometió ha llegado después de todo, simplemente no es como pensábamos que sería.

Y quizás por encima de todo, Swimming Pools es una pieza en la que hemos tratado de preguntarnos qué siente una persona en el Siglo 21, cómo es ser uno de los siete mil quinientos millones de cuerpos a la deriva en la belleza terrible del mundo moderno. Nos hemos estado preguntando qué tipos de cuerpos nos pide este mundo que tengamos y en qué tipo de animales nos hemos convertido para sobrevivir. Hemos estado buscando la poesía en los pequeños momentos de melancolía y revelación que conforman nuestras vidas cotidianas en la Tierra, y en la profundidad y la belleza de los mundos interiores que habitamos dentro de nuestras cabezas, los últimos espacios que aún se sienten verdaderamente privados, verdaderamente nuestros. Y hemos tratado de buscar, para nosotras mismas, más que nada, un nuevo sentido de significado, una razón para seguir viviendo, un posible futuro en el que podríamos vivir juntos, entre las esperanzas rotas y la belleza comprometedora de un mundo que todavía está en llamas. Este espectáculo es lo que hemos encontrado.

Esperamos que lo disfrutes.

Calendario 2021

Gira Nacional e Internacional

Tras el estreno y 5 funciones en el Teatro de La Abadía de Madrid la compañía realizará una serie de funciones en España seguida de una primera gira por Reino Unido con funciones en el Battersea Arts Centre de Londres, HOME Manchester, y The Rep en Birmingham, así como otros centros y teatros británicos de referencia.

Asimismo, Sleepwalk Collective presentará el trabajo en los teatros y festivales con quien la compañía mantiene una sólida relación desde hace años, y que incluye una amplia red de espacios europeos y latinoamericanos. Además, y gracias al apoyo de Shift Key, podrán presentar el trabajo en dos festivales de la nueva red europea, y entrarán en contacto con una serie de programadores con el objetivo de explotar una nueva red de espacios escénicos europeos de mayor envergadura y prestigio. La compañía espera seguir contando con el apoyo que lleva recibiendo en los últimos años por parte del Instituto Vasco Etxepare y de Acción Cultural Española para seguir representando a Euskadi y España en algunos de los contextos de escena contemporánea más reconocidos fuera de nuestras fronteras.

A continuación, algunas de las funciones confirmadas:

11 Marzo: Festival Meetyou *del Teatro Calderón Valladolid, España*

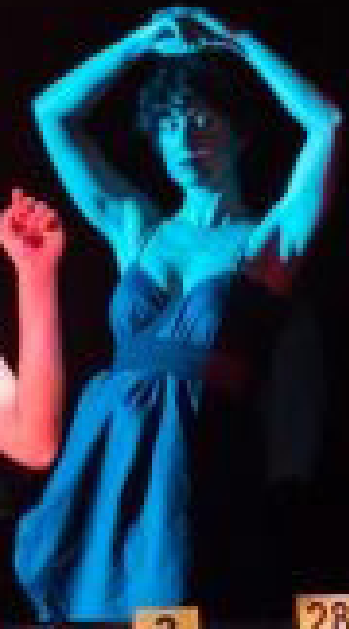
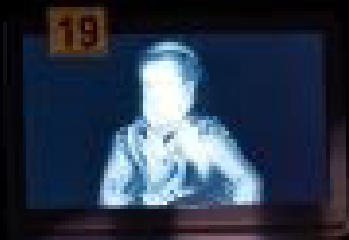
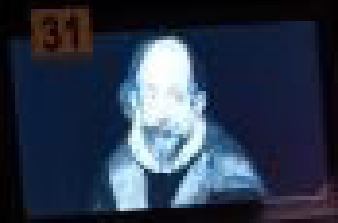
18 Marzo: Dferia Donosti, *Euskadi, España*

1 Mayo: Festival Gift Gateshead, *Reino Unido*

19 Noviembre: Festival Internacional Vitoria

Noviembre-Diciembre: gira por Reino Unido y España

Sleepwalk Collective



33

3

28

34

9

29

30

27

Acerca de la Compañía

Sleepwalk Collective es una premiada compañía internacional de arte en vivo y teatro experimental que crea íntimas experiencias escénicas entre España y Reino Unido. La compañía crea piezas originales para teatros y espacios no convencionales que emergen de la fascinación que sienten sus miembros por la cultura popular y las complejidades de sus relaciones con otros, y con la tecnología. Sus piezas, hipnóticas y sensoriales, combinan textos e imágenes reflexivas y poéticas con un diseño sonoro y lumínico cautivador. Fundada en 2006 por Iara Solano Arana (España), Milla Sofia Pessi (Finlandia) y Sammy Metcalfe (Reino Unido), trabajan actualmente entre Vitoria-Gasteiz, Madrid, y Reino Unido.

Hasta la fecha Sleepwalk Collective ha creado más de una docena de espectáculos para teatros, y un gran número de acciones y piezas escénicas experimentales en formatos alternativos, como inmersión, vis-a-vis, site-specific, o 24 horas.

Además de en España y Reino Unido, la compañía ha presentado su trabajo en países como Australia, Canadá, Alemania, Francia, Portugal, Italia, Polonia, Holanda, Austria, Kosovo, Bosnia & Herzegovina, Cuba, Brasil o México, y formado parte de la programación de prestigiosos teatros como El Teatro Español, Los Teatros del Canal o The Barbican, y reconocidos festivales internacionales como el Festival Internacional de Sydney (Australia), el Fringe Festival de Edimburgo, el Festival MESS de Sarajevo, o el Festival d'Avignon.

Sus premios incluyen Mejor Espectáculo y Mejor actriz de BE Festival, Birmingham 2011, Mejor Actriz de Skena Up Festival, Kosovo 2011 y Mejor Dirección Artística de Act Bilbao 2010, todos ellos concedidos por *As The Flames Rose We Danced To The Sirens, The Sirens*. Con su trabajo *El Entretenimiento*, Sleepwalk Collective ha sido nominada como mejor compañía emergente a los premios Total Theatre, y Arches Brick (Edimburgo 2012) y con su último espectáculo *Kourtney Kardashian* han sido nominados a los premios OFF West End Awards (Londres, 2019) por su contribución a la innovación escénica.

Actualmente combinan la creación con la gestión cultural y el comisariado, así como con otras actividades formativas, y acompañando los proyectos escénicos de jóvenes artistas emergentes, acciones por las que han recibido el Premio a las Buenas Prácticas 2019 en el ámbito de creación y juventud, por el Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz.

Sleepwalk Collective es compañía residente de la Sala Baratz Aretoa de Vitoria-Gasteiz, y artistas asociados al Teatro de La Abadía de Madrid. Sus textos dramáticos han sido publicados por Oberon Books y Salamander Street, y sus ensayos teóricos han sido incluidos en *DIY, DIY Too*, y en *The Twenty-First Century Performances Reader*, junto con artistas de la talla de Jérôme Bel, Ontroerend Goed, Needcompany, o Rimini Protokol.

MATERIAL AUDIOVISUAL TRABAJOS ANTERIORES

SWIMMING POOLS HOME MOVIE (2020)

<https://youtu.be/L7SxvECMQUY>

KOURTNEY KARDASHIAN (2018)

Teaser: <https://youtu.be/vUjGFPLrjQ>

Video completo (estreno, Reino Unido): contraseña: sleepwalk19

<http://vimeo.com/sleepwalkcollective/kourtney2019>

KIM KARDASHIAN (2016)

Teaser: https://youtu.be/iWnN-c9M_yM

DOMESTICA (2014 / 2018)

Teaser: <http://youtu.be/9QZW43FmF58>

Video completo (Madrid, 2019): <https://bit.ly/2mJmgTL>

Citas en Prensa

Sleepwalk Collective

The Guardian

«Pocos creadores escénicos capturan la emoción vertiginosa y el terror existencial contemporáneo de forma tan cautivadora como Sleepwalk Collective»

The Scotsman

«Hay una intensidad y definición en el trabajo de Sleepwalk Collective que demanda atención»

El País

«El trabajo de esta compañía y la fuerza escénica de Iara Solano recuerda por momentos la narratividad y fisicidad de 'El matrimonio Palavrakis' de la Liddell, la poesía negra de Corcobado o ciertos toques estéticos a lo Fabre»

Total Theatre Magazine

«Un nuevo y audaz teatro para un valiente nuevo mundo»



Anexo I

Acerca de los Demonios de los Principios del Siglo XXI

Tal y como sugerimos en la introducción, hay tres preocupaciones contemporáneas urgentes que canalizan los conceptos explorados y abordados en este trabajo:

La primera es el capitalismo despiadado como una fuerza que devalúa las relaciones y las experiencias humanas, al tiempo que aniquila la diversidad, la intimidad, y nuestro propio mundo natural. Nos ha interesado en este proyecto explorar estados y procesos que desafían y rechazan las normas y valores capitalistas, realizando movimientos hacia la stasis, la decadencia, la búsqueda de lo contraproducente y lo inútil, hacia la rendición total como una ruta para descubrir, o más bien recuperar, normas y valores esenciales e imprevistos.

La segunda es la masculinidad tóxica y las estructuras de poder patriarcal entendidas como la red dominante de comportamientos y procesos de pensamiento integrados, opresivos para las personas de todos los géneros, que exigen una resistencia compleja, y a menudo lateral. Al abordar esto, nos hemos guiado en parte por la *Sad Girl Theory* (teoría de las niñas tristes) de Audrey Wollen: «la propuesta de que la tristeza de las niñas debe ser presenciada y re-historiada como un acto de resistencia y protesta política», y lo que esto sugiere en términos de cómo podríamos volver a comprender la naturaleza radical de la vida emocional interior, así como la idea de que la transformación social podría comenzar con actos experimentales de replanteamiento y reconquista, estudiando el cambio de perspectiva con respecto a cómo entendemos imágenes, acciones e ideas específicas. Estos actos de reencuadre y replanteamiento han formado una parte clave tanto de nuestro proceso creativo como del material que compone la puesta en escena final.

La tercera es el aburrimiento cibernético y la fatiga emocional resultantes de la navegación automática diaria y del entumecimiento y aislamiento fomentado frente a los horrores del mundo real. Al comprometernos con esto estamos interesados en el poder transformador de la belleza, y particularmente en la caracterización y experiencia que propone la ensayista Elaine Scarry en *On Beauty and Being Just* acerca de la belleza como una fuerza que nos reconecta con el mundo que nos rodea. «Es como si se hubieran colocado cosas hermosas aquí y allá en todo el mundo para servir como pequeñas llamadas de atención a nuestra percepción, estimulando nuestro estado de alerta caducado, de vuelta a su nivel más agudo».

Quisiéramos resaltar aquí cómo estos tres hilos aparentemente distintos se cruzan dramáticamente con los videojuegos: podríamos considerar, por ejemplo, la caracterización frecuente (aunque imprecisa) de los videojuegos como un pasatiempo claramente masculino, y como una actividad que es a la vez aislante y desensibilizante; y el hecho de que la estructura misma de la mayoría de los videojuegos es implícitamente capitalista, orientada a conseguir objetivos a corto plazo, guiando al jugador a través de una productividad incesante y estéril (ganando/perdiendo), mientras que el lenguaje dentro del cual se organiza toda esta información también podría leerse como fundamentalmente patriarcal. Al mismo tiempo, jugar a videojuegos también podría verse como un perfecto ejemplo de una especie de improductividad, liviana y decadente, y una absoluta pérdida de tiempo en el mejor sentido posible. Por último, actualmente la creación de videojuegos ha comenzado a regirse por una nueva corriente, más artística y contemplativa, que se deleita creando paisajes y mundos complejos de belleza innegable cuyo objetivo principal es el de navegarlos.